

teletype



Daniel Stone  
@steamizdat

[Подписаться](#)

5 ноября 2024

# Аналитика Steam игр. Часть 2. Реддит.

Для того, что бы начать анализировать свой проект в реддите, нам нужно понять, что такое реддит с этого и начнем.

**Что такое Reddit и как рассказать на нём о своей игре?**



Все мы знаем, что Reddit считается одной из лучших площадок для продвижения своей игры. По крайней мере так было лет десять-пять назад. С тех пор аудитория площадки выросла, а правила и концепция стали сложнее. Многие разработчики делают свои

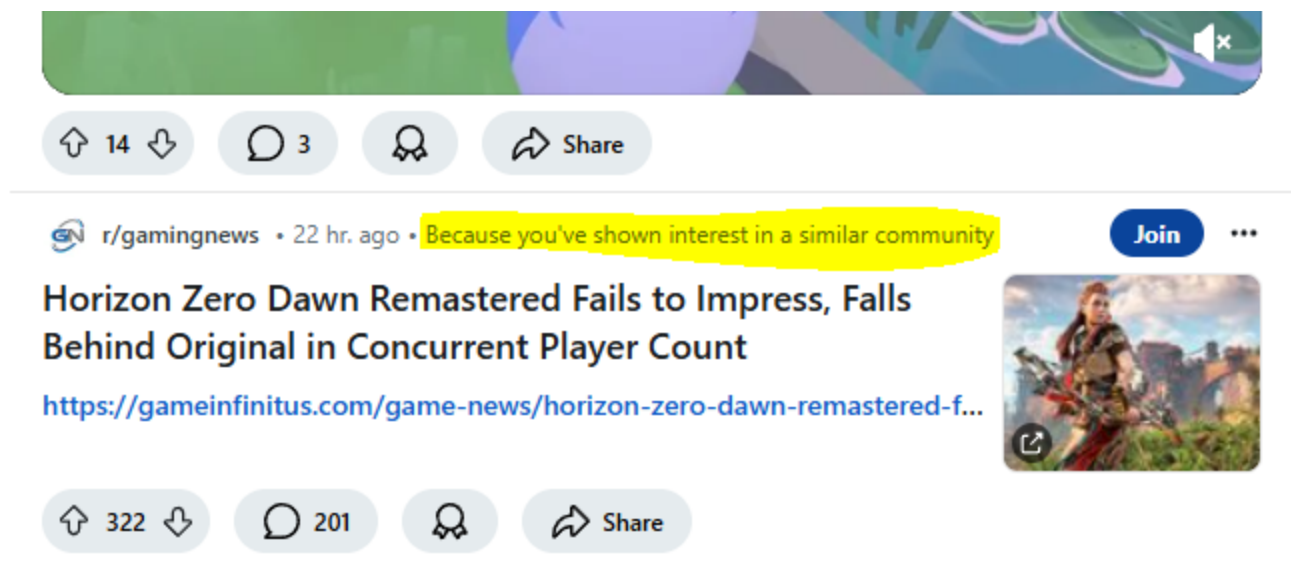
первые посты, получают мало отклика, а иногда просто попадают в бан. На этом их знакомство с сайтом и заканчивается.

В сегодняшней статье мы рассмотрим основы Reddit-а, чтобы вы понимали механизмы его работы и могли ориентироваться в том, где и как рассказывать о своей игре на Reddit.

## Что такое Reddit?

Reddit – социальная платформа и сайт новостей, где пользователи публикуют и обсуждают контент на самые разные темы. Они могут голосовать за публикации и комментарии, что определяет их видимость: посты с большим количеством «апвоутов» поднимаются выше и становятся более заметными. Публикации, заработавшие наибольшую активность для определённых сабреддитов (в сравнении с другими постами этого сабреддита) попадают в «рекомендации».

Сайт продвигает их через оповещения для подписчиков сабреддита и ленту «может быть интересно» для подписчиков других сабреддитов со схожей тематикой.



пример рекомендованной публикации

На активность влияют голоса (положительные и отрицательные апвоуты), репосты, комментарии. Обычно учитываются как количество и скорость их появления в самом начале после оформления поста, так и длительность активности. Если пост начал получать внимание через сутки-двое после его оформления, то он также имеет шансы получить продвижение со стороны алгоритмов. Хоть и гораздо меньшие.

При наличии достаточного количества голосов пост сначала выходит в ленту «горячее», а затем «топ», что влияет на продолжительность его закрепления в

основной ленте портала.

## **Итак, вы разработчик. Сколько нужно аккаунтов для разработчика?**

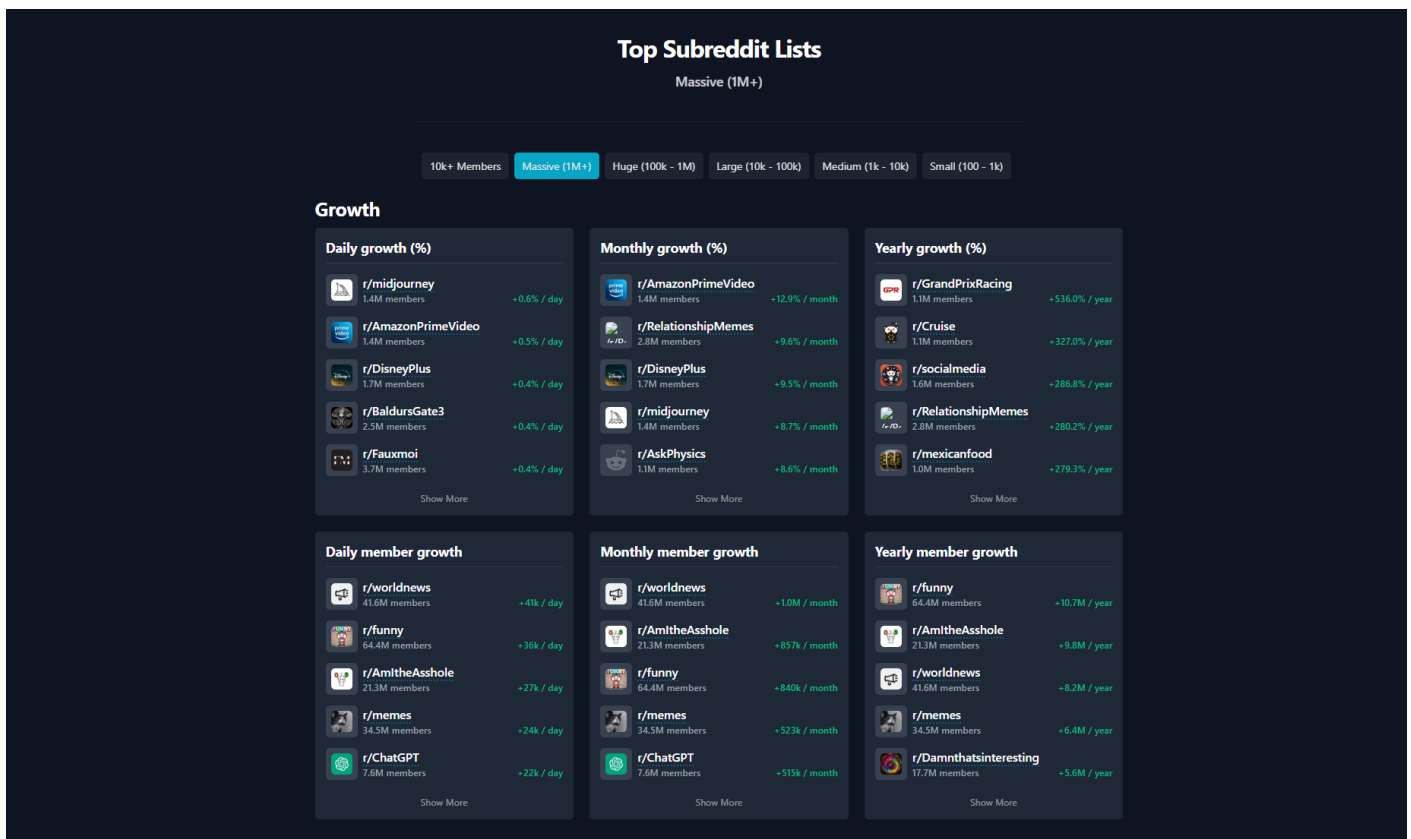
Если у вас есть время на продвижение игры на Reddit или даже отдельный человек для этого, то **ДВА**. Один для спам-продвижения, второй для нативного и регламентного в крупных сабреддитах миллионниках.

Первый «спамный аккаунт» следует использовать для регулярных публикаций о своей игре в небольших и средних разделах численностью от 100 до 500 тыс. подписчиков.

Второй нужно заполнять сторонними публикациями и комментариями, не касающимися игры в соотношении минимум 10 непромо-постов к 1 промопосту. Желательно делать более 10 постов не про свою игру на один пост с описанием своей игры.

Это связано с определёнными правилами крупных сабреддитов, ограничивающими self-промо уровнем «до 10% от публикаций». Соответственно, промо-посты на втором аккаунте должны быть направлены на самые крупные сабреддиты. Но о правилах немного позже.

## **Что такое «сабреддит», в каких публиковаться и когда**



Весь Reddit поделён на подсектора, называемые сабреддитами. Это зоны публикаций с единой тематикой, создаваемые по определённым правилам и контролируемые определённой группой модераторов.

**Весь список популярных сабреддитов можно посмотреть [здесь](https://www.reddit.com/best/communities/1/):**

<https://www.reddit.com/best/communities/1/>

**Аналитику темпов роста разных сабреддитов можно посмотреть через сервис [GummySearch](https://gummysearch.com/tools/top-subreddits/size-massive/):**

<https://gummysearch.com/tools/top-subreddits/size-massive/>

\* - Правда подробная аналитика, как обычно, стоит денег. Так что для инди-разработчиков особого смысла углубляться в дебри статистики с этого сайта нет.

Для продвижения игр в первую очередь стоит присмотреться к данному списку:

r/gaming  
r/games  
r/IndieDev  
r/IndieGames  
r/IndieGaming  
r/gamedev

[r/pcgaming](#)  
[r/PlayMyGame](#)  
[r/Unity3D](#)  
[r/unrealengine/](#)  
[r/godot](#)  
[r/AndroidGaming](#)  
[r/iOSGaming](#)

Также есть сабреддиты поменьше, узкопрофильные и околоигровых тематик, где запрещено прямое промо, но можно попытаться привлечь внимание к вашей игре, если публикация будет соответствовать формату сабреддита и его правилам.

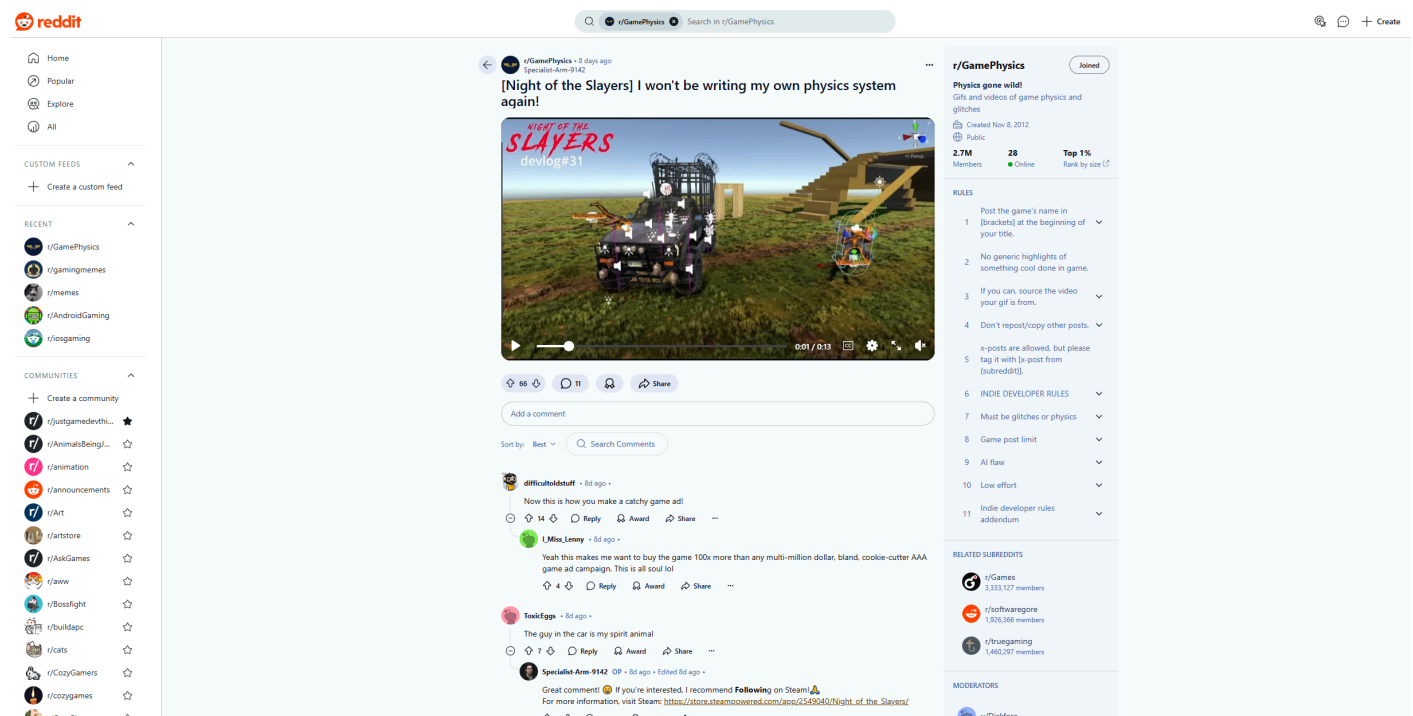
### Шутки:

<https://www.reddit.com/r/memes/>

<https://www.reddit.com/r/gamingmemes/>

### Смешные ситуации и баги в вашей игре:

<https://www.reddit.com/r/GamePhysics>



### Если в вашей игре есть PC, она про PC и всё, что связано с PC-сборками:

<https://www.reddit.com/r/pcmasterrace/>

### Если ваша игра выполнена в стиле пиксель-арт:

<https://www.reddit.com/r/PixelArt/>

И так далее. Найти подходящий именно для вашей игры сабреддит можно через полный список. Возможно, музыка – сильная сторона вашей игры? Или она чертовски жуткая? В зависимости от вашего свободного времени и правил сообществ выбирайте подходящие и совершайте там регулярные публикации, показывайте прогресс анимаций, забавные моменты, советуйтесь с опытными разработчиками какой вариант камеры или дизайна лучше подходит для вашей игры.

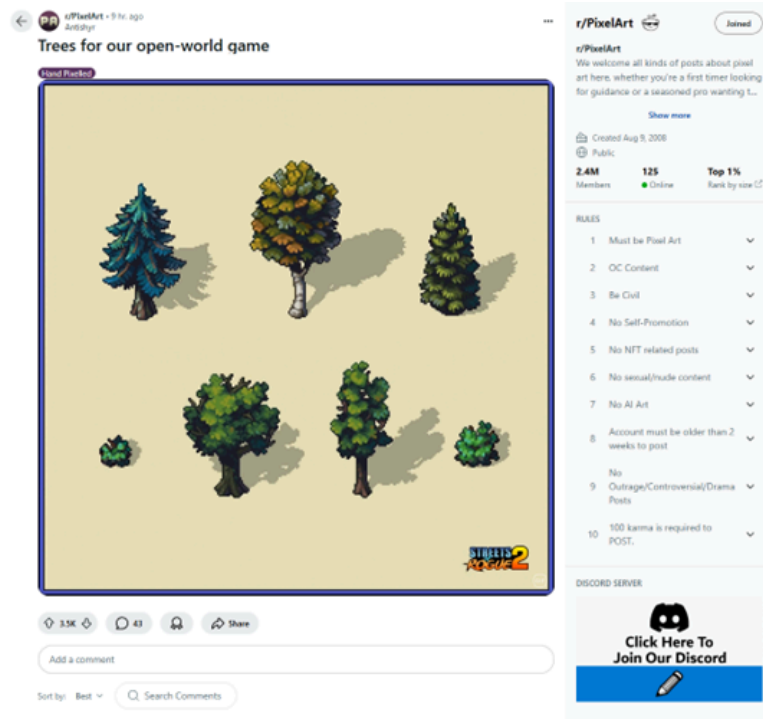
Время всегда стоит выбирать исходя из времени активности вашей целевой аудитории. Если речь об европейских и американских пользователях, то лучше всего выпускать публикации в промежутке с 19 до 23 по МСК.

**Но помните о правилах и направленности сабреддитов!**

## Правила сабреддитов

Правила на Reddit штука сложная. В некоторых сабреддитах разработчик может спокойно рассказывать о своей игре хоть каждый день, но обычно такие разделы не являются большими и шанс выйти оттуда в ленту рекомендаций довольно мал.

В других сообществах существуют отдельные страницы с расшифровками правил, а также требования к авторам. Например, r/PixelArt требует всего 100 кармы на аккаунте, чтобы иметь возможность публиковать там посты. Но при этом размещать там ссылки с self-promo запрещено пунктом правил 4. Обойти это можно, выложив, например, гифку с небольшим логотипом игры или ответив на комментарий под постом с вопросом формата «а можно ссылку на игру?».



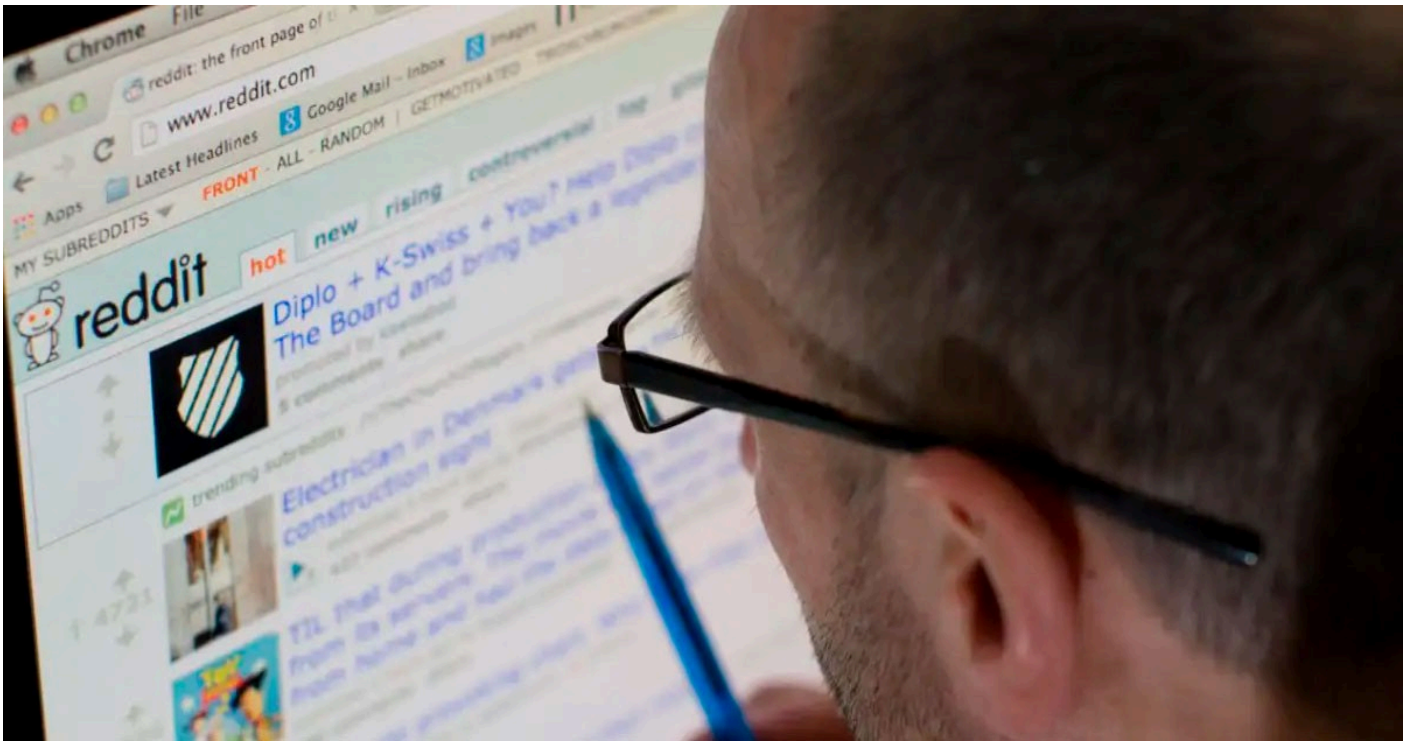
Или, например, r/pcgaming/. Self-promo возможно при условии соблюдения соотношения 1 к 10 на аккаунте. При этом нельзя просто выложить геймплей или спросить мнение. Инфоповод должен быть важным (релиз, анонс, крупный трейлер...).

В r/Games помимо правила 10% продвижение по одной игре и от одного автора путём создания публикаций под тегом IndieSunday возможно лишь раз в месяц (30 суток), в противном случае можно получить бан на сабреддите.

В r/gaming нельзя ни о чём спрашивать/просить, проводить опросы... В некоторых саббредитах запрещено выкладывать медиа (картинки, гифки и видео). Правила очень часто дорабатываются и меняются. Рекомендуется изучать их хотя бы раз в полмесяца, чтобы не получить проблем с публикациями в нужный день.

## Модерация





На Reddit она злая.

**Во-первых**, правила большинства сабреддитов имеют общее описание, которое можно трактовать в ту или иную сторону. Вполне может быть так, что пост «по букве закона» соответствует правилам, но его удаляют с сабреддита по той или иной причине, и оспорить это решение связавшись с модерацией невозможно.

**Во-вторых**, за одним сабреддитом могут следить сразу десяток модераторов со своими привычками, отношением к правилам и плохим настроением.

**В-третьих**, модераторы зачастую используют для отслеживания активности плагины для Reddit, например Moderator toolbox. Через утилиту они видят процентное соотношение ваших публикаций по сабреддитам, оставляют скрытые комментарии к временным банам ваших аккаунтов, понимают % спама в ваших постах/комментариях.

Поэтому частые однотипные комментарии, а также 99% постов в саббредите про котов и 1 self-promo пост в крупном игровом паблике вызывают ответную реакцию на вас как на «спам-аккаунт».

Даже если вы увидели откровенный self-promo пост в саббреддите-миллионнике, это может быть как ошибка модерации (пост будет удалён через несколько часов), так и промо-пост (реклама на Reddit за деньги). Например, r/Games с лёгкостью удалит ваш релизный трейлер, опубликованный с вашего официального YouTube-канала. Но может пропустить этот же трейлер, опубликованный на каналах Xbox, PlayStation и Nintendo Switch.



**Бороться с модерацией бесполезно, модераторы всегда правы.**

## Заработок кармы

18,095

Post karma

4,261

Comment karma

10

Followers

Apr 4, 2022

Cake day

Чтобы не вызывать подозрений у модераторов нужно соблюдать правила и быть активным участником сообщества Reddit.

**Оптимальный обычный (без применения ухищрений и сервисов) путь:** - аккаунт должен быть не новым (минимум как 2 недели после регистрации);

- пройти по списку сабреддитов;
- выбрать действительно интересные вам сабреддиты (3-5 шт.);
- выбрать наиболее популярные сабреддиты (коты, кошки, музыка, мемы и т.д.);
- выбрать целевые сабреддиты.

Для вашего спам-аккаунта нужны в основном только инди-сабы на 200-300 тыс. подписчиков и профильные, такие как, например, r/PixelArt. В них вы можете заливать свой контент не сильно волнуясь о карме, но соблюдая актуальные правила.

**Цель спам-аккаунта** – получить на какие-либо публикации большие охваты и активность, и тем самым попасть в рекомендации от Reddit для подписчиков гораздо более крупных игровых сабреддитов. А также фидбэк, возможность зацепить внимание стримеров/блогеров/СМИ.

Второй же, нативный аккаунт требует от вас сторонних публикаций. Выкладываете фото своих котиков, создаете мемы, общаетесь в комментариях. Ваша задача минимум: набрать 3000+ кармы от постов и 2000+ кармы от комментариев. Это даст вашему аккаунту небольшую буфер-защиту от злобной модерации и позволит пройти минимальный порог для допуска к созданию постов.

## Самый ленивый и простой способ - репостинг:

- зайти на <https://pikabu.ru/> в «горячее»; - найти в ленте актуальные популярные посты (видео, гифки, мемы); - найти соответствующие темам постов сабреддиты; - проверить, не были ли уже эти материалы опубликованы в недавнее время на этих сабреддитах; - если нет – адаптировать/перевести/использовать материалы для своих постов.

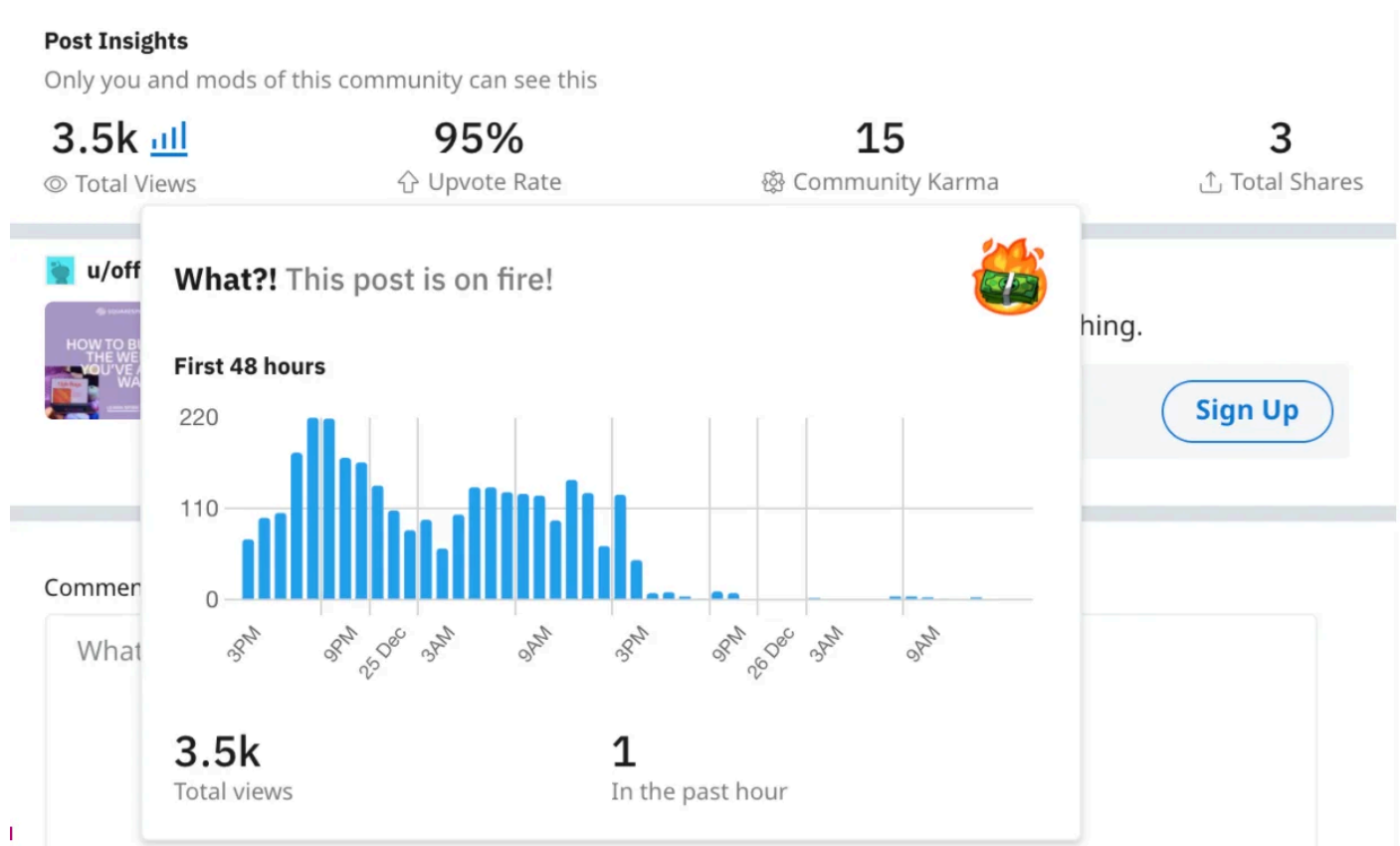
Таким способом можно с 10+ постов получить более 2 тыс. кармы от постов за один вечер. Главное не спамить в один сабреддит по десяткам постов в сутки. Лучше придерживаться правила 1-2 поста в один сабреддит в сутки.

**Также вам понадобится карма от комментариев.** Достаточно делать 2 вещи:

- отвечать на комментарии в публикуемых вами постах;
- отвечать комментариями на чужие новые посты в интересующих вас сабреддитах.

Таким образом у вас будет активность в профильных сабреддитах и достаточное количество кармы от комментариев, чтобы создавать нативные публикации и не выказывать себя перед модераторами как «спам-аккаунт».

## Первичный анализ игры. Нормальная ли идея ?



На удивление, анализ достаточно простой и состоит всего из пары пунктов.

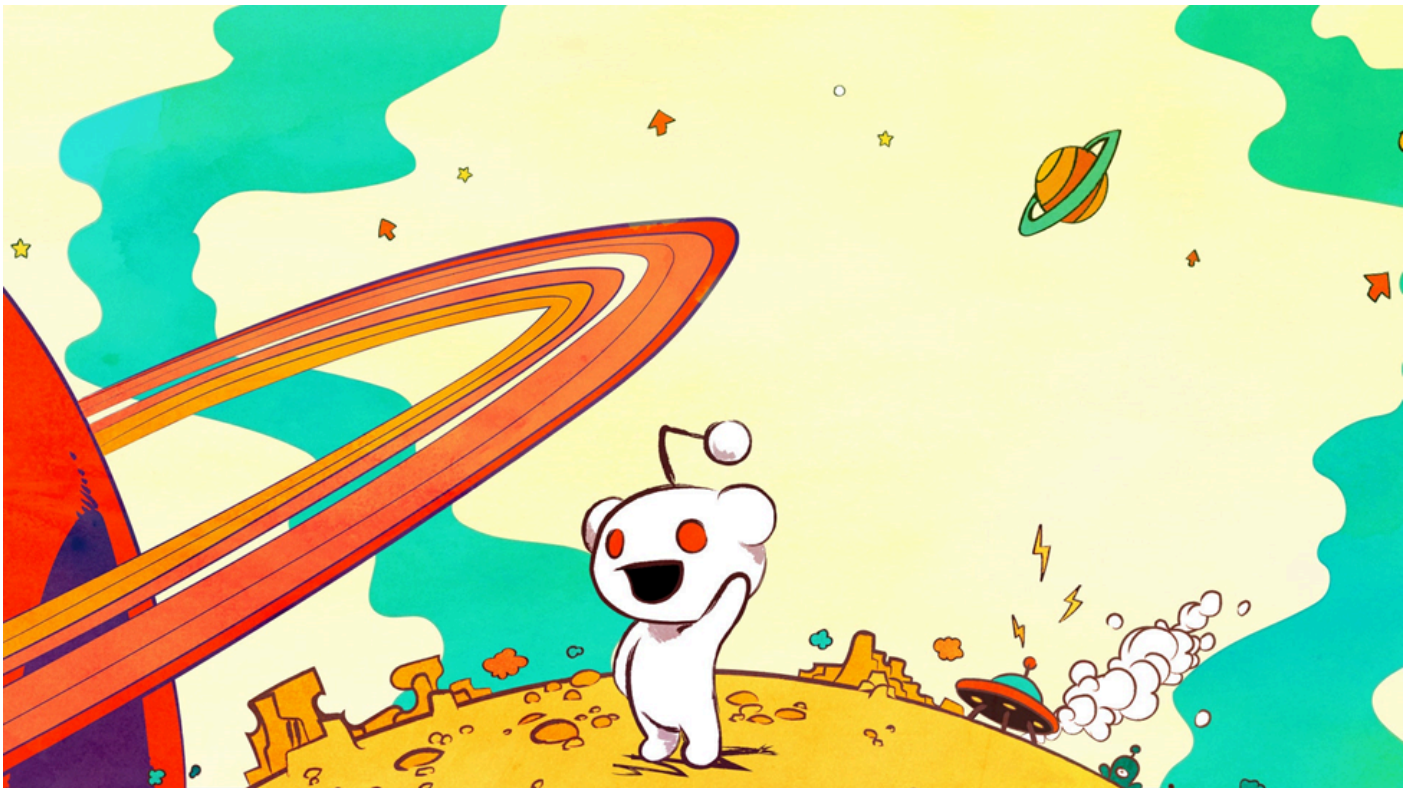
1.Количество UpVote: логично, что чем их больше, тем лучше — значит, ваш пост с проектом нравится людям.

2.Комментарии: важно не только их количество, но и содержание. Обратите внимание на то, какие комментарии оставляют потенциальные игроки, насколько они заинтересованы в проекте.

Какой пост нужен? Все просто: добавьте гифку или видео, демонстрирующее уникальную особенность вашего проекта (USP).

Ваша задача без лишних слов показать игроку ваш проект и заинтересовать его!

## ИТОГО КРАТКО



Итак, давайте просуммируем и упростим вышеописанную информацию и будем держать в голове, что по каждой из глав можно расписать ещё много чего интересного. Но сегодня мы лишь знакомимся с Reddit, поэтому обо всём кратко.

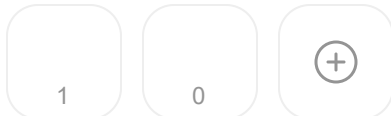
- 1) Регистрируем на Reddit два аккаунта, желательно с разных IP (например, ПК и мобильный оператор);
- 2) Подбираем нужные вам сабредиты как для продвижения, так и для заработка кармы. Вступаем в сабредиты и изучаем их актуальные правила.

- 3) Первые пару недель отвечаем на комментарии и делаем новые под чужими постами (по часу-два в день-два в ванной, в туалете, в дороге, за просмотром кино и т.д.), создавая активность в нужных нам саббредитах, а также зарабатываем.
- 4) После периода «консервации» создаём на одном из аккаунтов посты вне промо вашей игры для соблюдения правила 10% self-promo, а также начинаем рассказывать о вашей игре в indie-сабах со спам-аккаунта.
- 5) В критически важные даты с основного нативного аккаунта рассказываем об игре в сабах-миллионниках (вышел анонсирующий трейлер, релиз демо/игры, участвуем в indieSunday и т.д.).
- 6) По возможности нативно рассказываем о вашем проекте в околоигровых сабах. Где допустимо – со спам-аккаунта, где нет – с нативного. Это могут быть комиксы по игре, публикации формата «я сделал музыку к игре...», «сделал анимацию дерева», «с помощью Unity заставил машину красиво ехать», «сломал физику, когда готовил катцену» и т.д.

Чем веселее/интереснее ваш пост на Reddit, тем больше шансов, что люди заинтересуются вашей игрой. Помните, вы ограничены лишь своей фантазией, свободным временем и правилами ресурса!

---

Daniel Stone · 5 ноября 2024, 10:13 · 1 реакция · 784 просмотра



---

**Оставьте комментарий ■**